LA GUÍA MÁS COMPLETA PARA Wii Y NINTENDO DS



Suplemento realizado por los expertos de Nintendo Acción para Nintendo Ibérica





Te ayudamos a encontrar las 61 cartas y los objetos secretos que hay escondidos en la aventura. Vamos a por todos los niveles... ¡y más allá!

Nivel 1. RESCATE EN EL TREN

OBJETOS POR RECOLECTAR: 8 CARTAS, 1 CARTA ESPECIAL Y 1 RECUERDO DE ANDY

Fase 1. CARRERA A CABALLO

BARAJA Y NOMBRE DE LA CARTA (por orden de aparición)

RODEO 7 SERPIENTE

Justo después de empezar la carrera, échate a la izquierda para tomar el camino alternativo que atraviesa el sendero por arriba. Al final del puente está tu primera carta.



RODEO 4 PERDIGÓN

Ahora, déjate caer desde ahí arriba sin pulsar el botón de salto, y aterriza sobre el montículo de tierra que hay en medio del camino, como hace Woody en esta imagen.



RODEO 8 MOFETA

Cuando pases la zona en la que te 'llueven' rocas (esquívalas en zig-zag), a tu derecha verás una nueva baraja en el borde del precipicio. ¡Gira rápidamente para no caerte!



RODEO 3 CAPATAZ

Dentro de la cueva hay un camino secreto a la izquierda; échate hacia esa dirección justo después de saltar la primera valla. Tu carta se encuentra en la mitad del tramo.



Fase 2. POR ENCIMA DEL TREN

RODEO 2 JESSIE

Revienta la primera puerta y recoge al huerfanito para que aparezca Buzz y se lo lleve a un lugar más seguro. Cuando se vayan de la escena, tu premio se materializará ante ti.



RODEO 6 ARDILLA

Esta carta aparece cuando liberas de la jaula a un niño por primera vez. Debes lanzar una pelota a la diana que está encima con el gatillo B y recoger al 'peque' con Z.



RODEO 5 CASTOR

Derriba una nueva puerta mediante una embestida (agitando el mando) y sube por la rampa para alcanzar la carta. Ahora, esquiva las grúas y salta sin dejar de caminar.



RODEO 1 WOODY

Rescata a la niña recogiéndola con B y una vez más, Buzz vendrá a por ella. Cuando ambos desaparezcan de la escena, podrás coger la carta de Woody sin dificultad.



CARTA ESPECIAL WOODY Y SUS AMIGOS

Lanza una pelota a la diana de la catapulta y sitúate sobre ella para ser lanzado a otro vagón. Detrás de la niña está la carta especial de Woody y sus amigos.



RECUERDO DE ANDY: DIBUJO DE BUZZ

Recorre los tablones que cubren los vagones a base de saltos dobles. Al llegar más o menos a la mitad de esta zona, rescata al siguiente niño para ganarte el 'dibujo de Buzz'.



CONSEJOS PARA ARRASAR

- ¿Te gustaría poder **pillar todos los tokens de la cueva** en la fase a caballo? Pues elige cualquiera de las dos bifurcaciones y lánzate al vacío justo antes de que se unan de nuevo en una sola vía. Así, volverás al principio de la cueva, pero con los objetos ya recogidos. Los tokens sirven para comprar cosillas en la tienda de Al, y usarlos en Caja de Juguetes.
- Para **ganar munición más rápidamente** en la fase de los vagones, acércate a un rincón donde haya varias cajas juntas y golpea el suelo (salta y agita el mando).
- Si quieres **deshacerte de los aliens** para que no te den la tabarra, prueba a arrojarlos directamente fuera del tren, agarrándolos con B o embistiéndolos. Y para destruir sus naves, tampoco hace falta que apuntes a la pantalla (perderás tiempo); basta con lanzar un par de bolazos mientras orientas a Woody hacia la diana que llevan. Ponte detrás de las cajas un segundo para protegerte.



Tírate sin miedo: ¡no gastas vidas!



Las embestidas son lo más eficaz.

Nivel 2. LA CASA DE ANDY

OBJETOS POR RECOLECTAR: 10 CARTAS, 1 CARTA ESPECIAL Y 1 RECUERDO DE ANDY

Fase 1. LA HABITACIÓN DE ANDY

RODEO 9 BUITRE

La encontrarás dentro de una caja tapada por el cesto rojo de la ropa. Apártalo un pelín hacia la derecha y podrás acceder a ella. No es necesario que la tapes de nuevo.



RODEO 12 GANANDO

¿Ves la papelera naranja de la habitación? Pues en su interior se esconde esta cartita vacuna (de vacas, no de gripe). Métete con un doble salto. Ah, ¡y vuelve a salir!



RODEO 15 RESCATE EN EL RÍO

Aplasta la caja de cartón del centro, a la derecha de la ventana, a base de saltar y agitar el mando cuando estés en el aire. Abajo está la carta número 15 del Rodeo.



RODEO 14 LEY SIN ARMAS

Rompe también la caja alargada de cartón que está delante de la cama de Andy. Salta y agita el mando sobre la superficie para aplastarla. Tu recompensa está dentro.



RODEO 18 LEY DEL LAZO

Usa a Buzz para lanzar a Jessie (o Woody) hacia el mueble blanco de cajones, desde la caja de cartón que está a los pies de la cama. Entonces, los cajones se abrirán solos.



Fase 2. EL SÓTANO

CARTA ESPECIAL JUGUETES DE ANDY

Lanza una embestida contra la rejilla de ventilación que hay en la parte baja de las escaleras (a la izquierda del enchufe), para destruirla. En su interior, descubrirás un hueco secreto en el que se encuentra la carta especial de este nivel. Y no te vayas muy lejos aún...



RECUERDO DE ANDY: FOLLETO DEL CAMPAMENTO DE COWBOYS

...Sube las escaleras hasta llegar a una caja de cartón. Usa el salto de rebote (pulsa B) entre la caja y la pared para alcanzar el folleto. Justo enfrente tienes la barandilla de la escalera.



RODEO 13 OSO

Desde esa misma caja, salta encima de la barandilla y déjate deslizar hasta que aterrices sobre la tabla de planchar, donde reposa la carta. ¡Eso es tirarse en plancha!



RODEO 10 TEJÓN

Controla a Woody para trepar por los ficheros rojos y llegar al primer soldadito. Desde ahí, ve hacia la nevera que está a la izquierda y enseguida verás la carta del Tejón.



RODEO 17 RODEO DEL LADRÓN

Desde la nevera, salta a la estantería y desliza la puerta del terrario hacia la izquierda mientras pulsas B. Además, dentro encontrarás al segundo soldadito paracaidista.



RODEO 11 PUERCOESPÍN

Echa mano de Buzz para lanzar a Jessie hacia la mesa de herramientas. Así tirarás las cajas, que formarán una especie de escalera. Con Jessie, salta de un dardo a otro para llegar al estante de madera, y desde ahí, salta sobre los angulares rojos hasta llegar al tercer soldadito.



RODEO 16 RESCATE CON LAZO

Esta es de las difíciles. Desde ese último estante en el que nos hemos quedado, salta sobre la lavadora y verás al cuarto soldado paracaidista. Lánzalo hacia las estanterías de la derecha (donde la calabaza de Halloween) y hazlo aterrizar sobre la carta. ¡Inclina el mando hacia delante!



CONSEJOS PARA ARRASAR

● Puedes **pasarte la primera fase en sólo 3 pasos:** Sube a Woody y a Buzz encima del cesto rojo, lanza a Woody hacia el estante del globo terráqueo y desde ahí, salta a la estantería azul para balancearte con la cuerda-lazo y así llegar al teléfono móvil. Descuélgalo con B, ¡y ya está!

● Para **controlar con mayor precisión a los soldados** y llevarlos lo más lejos posible, procura inclinar bastante el mando hacia abajo y hacia delante, sin torcerlo hacia los lados. Si ves que te pasas de distancia, inclínalo un poco hacia ti para corregir la velocidad y pulsa C para soltarte del paracaídas. Un buen truco es fijarse en la sombra que proyecta el soldado sobre la superficie del objeto o el suelo. Esto también te servirá en el modo Caja de Juguetes.

● **Sortea los obstáculos que cuelgan del techo** de la siguiente manera: con uno de los soldados debes pasar en medio del flotador verde hasta llegar a la mesita; con otro, pasas por encima de la red roja, y con el soldado de la lavadora, debes bordearlos por la derecha.



Dirige el lanzamiento con el stick.



Lleva los cuatro soldados al teléfono.



Nivel 3. EL VIDEOJUEGO DE BUZZ

OBJETOS POR RECOLECTAR: 8 CARTAS Y 1 CARTA ESPECIAL

Fase 1. VUELO

MANDO ESTELAR 8 MOCHILA PROPULSORA

Poco después de empezar a volar, tu primer trofeo aparece entre los asteroides, justo en mitad de la pantalla. Ve lo más centrado posible y la recogerás sin problema.



MANDO ESTELAR 4 CUERPO DE GUARDIANES

Antes de entrar en la zona de los cristales preciosos, verás esta carta en un punto bastante centrado del recorrido, al igual que la anterior. Atraviésala y te harás con ella.



MANDO ESTELAR 8 BUZZ LIGHTYEAR

Después de pasar por el tramo de los cristales, entrarás en una zona llena de obstáculos rocosos que debes sortear en zig-zag. La carta está detrás de una de esas rocas.



Fase 2. AVANZA Y ESQUIVA

Camina hacia delante sin parar, y cuando te topes con algún cráter, bordéalo mientras sigues caminando. En los tramos donde el suelo se resquebraje, dale caña al doble salto de Buzz.

CARTA ESPECIAL ALIENÍGENAS

¿Ves ese cristal a lo lejos? Después de reventar una de las plataformas destruibles (las que tienen una grieta verde dibujada), verás una carta especial sobre una pequeña roca flotante a lo lejos, y unos metros a su derecha, un cristal. Pulsa el gatillo para apuntar a la pantalla y quema el cristal con el láser de Buzz. La explosión creará dos plataformas móviles. Salta sobre ellas rápidamente para pasar por la roca de la carta.



MANDO ESTELAR 3 ROBOZURGS

Está en otra zona de plataformas móviles, a la que llegas después de saltar en un géiser. La encontrarás sobre una de las rocas centrales. Usa saltos dobles para poder llegar.



MANDO ESTELAR 7 ARMADURA DE GUARDIÁN ESPACIAL

Está en esa misma zona. Desde la última plataforma central en la que te quedaste, intenta saltar de roca en roca hacia tu derecha. Ten en cuenta que se mueven en círculos alternativos (si uno va en sentido de las agujas del reloj, el siguiente se mueve en sentido contrario). Por lo tanto, espera unos segundos hasta que veas una plataforma lo suficientemente cerca, y no te precipites, ¡que no hay red debajo!



Fase 3. EN LA NAVE ESPACIAL

MANDO ESTELAR 5 UNIDAD DE PROTECCIÓN

Hallarás La Unidad de Protección del Universo poco después de empezar el nivel. No tiene mucho misterio, así que en cuanto la veas, tócala y será tuya.



MANDO ESTELAR 6 ALIANZA GALÁCTICA

Cuando destruyas los dos cristales de la sala oscura (la que se llena de robots), desaparecerá el campo de fuerza que te impide bajar al piso inferior. Ahí la tienes.



MANDO ESTELAR 2 MALVADO EMP. ZURG

Avanza por los pasillos y esquiva los rayos eléctricos hasta que llegues al segundo cilindro rotatorio. Trepa por él como hiciste con el anterior y salta al llegar a la 'cima'.



CONSEJOS PARA ARRASAR

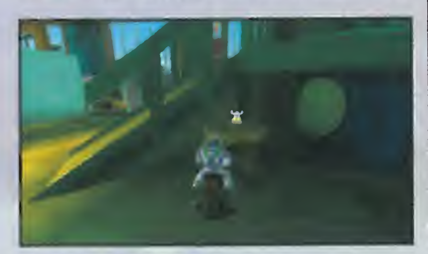
- En la nave, hay dos **zonas con plataformas de colores**. En la **primera** de ellas, pisa en el siguiente orden para no caer al vacío: morada (central), amarilla (central), blanca (la que aparece en medio cuando te caes), verde (izquierda) y azul (izquierda).
- En la **segunda**, que es más larga, pisa: violeta (izquierda), azul (derecha), amarillo (derecha), verde (derecha), y desde ese último, haz un salto doble con las alas de Buzz para alcanzar la pasarela amarilla.
- **Jefe final Zurg**: Para derrotarlo, tienes que apuntar con el láser a la parte inferior de su nave. Mantenla fijada mientras caminas a su alrededor para esquivar las bombas y rayos que te lanza. Una vez lo dejes sin nave, fríelo hasta que se esconda en su agujero, el muy cobardica. Repite esto tres veces para cargártelo, pero no te olvides de los demás enemigos. Sitúate en los extremos de la plataforma para tenerlos mejor controlados y dispararles desde lejos. Aprovecha cuando el jefe desaparezca por unos segundos para despejar el área de robots malignos.

Nivel 4. GUARDERÍA (SALA DE MINIJUEGOS)

OBJETOS: 8 CARTAS, 1 CARTA ESPECIAL Y 4 PIEZAS ZURG

PIEZA ZURG: CABEZA

A la izquierda de la rampa por la que bajas nada más empezar el nivel. Está encima de ese taburete.



PIEZA ZURG: CUERPO

Entre los dos grandes muebles de estanterías, frente a la rampa inicial. Es esa pieza violeta que ves.



PIEZA ZURG: CAPA

La capa Zurg (que no la de Ramón García) está escondida debajo del escritorio verde. Salta y será tuya.



PIEZA ZURG: ARMA

Al lado del robot que te invita al minijuego de tiro al blanco, hay una pequeña pizarrita de caballete con algunos dibujos. Encontrarás la pistola Zurg escondida entre los dos tablones. ¡De nada, ¿eh?!



MANDO ESTELAR 9
CINTURÓN HERRAMIENTAS

Con Woody, súbete al escritorio verde (salta primero sobre la silla) y desde ahí, realiza varios saltos de rebote entre la pared y el armarito violeta para colocarte encima.



MANDO ESTELAR 14
CUADRANTE GAMA

Busca el hueco que hay entre las dos estanterías en la zona izquierda del escenario y ve a la parte superior de los armarios. Busca detrás de la pila de barreños...



MANDO ESTELAR 13
MANDO ESTELAR

Súbete a esos mismos barreños para alcanzar la lámpara del techo y salta de una a otra hasta llegar al tejado de la carpa. Ahora, deslízate por la cuerda con Jessie y Buzz.



MANDO ESTELAR 11
NAVE ESPACIAL

Desde esta otra lámpara colgante puedes usar a Buzz para lanzar a Jessie (que es la más ligera de los tres) hacia ese agujero de la pared. Ahí dentro está la carta 11.



CARTA ESPECIAL
NIÑOS

Con Jessie, ve hacia una de las lámparas centrales del techo y salta sobre las mariposas colgantes para alcanzarla, como ves en la imagen.



MANDO ESTELAR 15
SECTOR 4

Con Woody, sube al mueble que hay al fondo derecha del escenario y desde ahí, rebota entre el estante y el armario de cocina para subir. Desde el estante, usa la cuerda para llegar a lo alto del armario y... ¡tacháaan!



MANDO ESTELAR 12
COMUNICADOR INTERGALÁCTICO

Completa el minijuego del recorrido a caballo: debes atravesar todos los globos rojos antes de que se acabe el tiempo.



MANDO ESTELAR 10
LÁSER

Completa el minijuego del robot Chispas: derribar los bloques del circuito en coche. Para conseguir la carta, debes derribar los 9 bloques.



MANDO ESTELAR 16
NEPTAR

Completa el minijuego de tiro al blanco, en el que tienes que detener a todos los alienígenas a base de bolazos. No se te puede escapar ni uno.



CONSEJOS PARA ARRASAR

En el minijuego de tiro al blanco, mantén pulsado el gatillo para lanzar bolas sin parar y limítate a mover el cursor. Procura eliminar a los aliens cuando aún estén lejos y evita que lleguen a la primera línea de cestas. También puedes centrarte en un punto fijo de las cestas frontales. Y ojito con los aliens que van de rojo: son los más rápidos. ¡A por ellos!


Elimina a 100 alienígenas para ganar.

Para llegar a los globos más inaccesibles (minijuego de la carrera a caballo), salta desde las mesas redondas a los barreños que hay colocados sobre las sillas. Aunque parezca que hay mucha distancia entre una estantería de globos y otra, puedes alcanzarlas todas de un salto. Si te caes, vuelve a subirte a las mesas y repite; tienes tiempo de sobra así que no hay problema.


La clave está en realizar saltos largos.

En el minijuego del coche, agita el mando si te chocas con una pared y girarás 180 grados. Para tomar las rampas sin desviarte, intenta centrar la dirección antes de subir por ellas, porque si giras justo antes de eso, es probable que acabes desviándote y... quedándote 'ruedas arriba'. Si no encuentras el último bloque, recuerda que está en la carpa-caseta desde la que empezaste el nivel.


Cuanto menos muevas el stick, mejor.

Nivel 5. FUGA EN LA PRISIÓN

OBJETOS POR RECOLECTAR: 2 CARTAS, 1 CARTA ESPECIAL Y 1 RECUERDO DE ANDY

'TOY STORY 3' - 1 LOTSO

Controla a Jessie, ve a la zona del dinosaurio Rex (es el primero al que debes rescatar) y salta entre los dardos y las paredes con el botón B. Una vez estés arriba, salta hacia la derecha y llegarás a un estante debajo de una ventana. La carta de Lotso es tuya.



'TOY STORY 3' - 2 TRIXIE

Dirígete a la zona donde está enjaulado el cerdito y sube por los muebles de la derecha, sin que te iluminen los focos de la policía, claro... ¡o serás arrestado! Cuando llegues a la tercera plataforma, agárrate a la balda roja de la ventana, salta a la que está justo encima y desde ahí, desplázate hacia tu derecha hasta llegar a la columna. Pega un salto para sujetarte a la repisa que sostiene la carta de Trixie, y listo.



RECUERDO DE ANDY: DIBUJO DE WOODY

Colócate sobre el estante desde el cual accedías a la carta de Lotso, y mueve la cámara con la cruceta para ver la lámpara alógena que cuelga del techo. Salta para pillar el dibujo de Andy.



CARTA ESPECIAL JUGUETES MALOS

Justo enfrente de la última lámpara, hay otra que sostiene la carta especial del nivel. Efectúa un salto doble o te caerás al piso de abajo, con la correspondiente 'multa' policial.



Nivel 6. LA CASA DE BONNIE

OBJETOS POR RECOLECTAR: 2 CARTAS Y 1 CARTA ESPECIAL

Fase 1. PLATAFORMAS FLOTANTES

(Todos los objetos del nivel están en esta primera fase)

MANDO ESTELAR 17 DARJEELING

Poco después de empezar este nivel, verás una lámpara de escritorio; usa la cuerda-lazo de Woody para balancearte colgado de su foco y alcanzar la carta, que está situada a unos centímetros de la bombilla.



MANDO ESTELAR 18 XRGHTHUNG

Cuando llegues al helicóptero amarillo, usa el lazo para impulsarte hacia los otros dos que hay a su izquierda. Al llegar al tercero, déjate caer sobre la plataforma y vuelve a la derecha para seguir avanzando.



CARTA ESPECIAL JUGUETES DE BONNIE

La jaula del hámster esconde un secreto... Si te colocas encima del comedero azul y rebotas en las paredes del tubo superior, llegarás a un nuevo piso con esta carta especial. Vuelve a descender y continúa por el tubo la derecha.



CONSEJOS PARA ARRASAR

- No te apresures a saltar de una plataforma a otra hasta que no te sepas sus **patrones de movimiento.** Procura esperar a que salga a flote otro objeto sobre el que saltar.
- Ten cuidado con los **cuadros móviles que te lanza la bruja.** Esquívalos usando las plataformas que tienes a los lados.

Nivel 7. CHATARRERÍA

OBJETOS: 8 CARTAS, 1 CARTA ESPECIAL, 1 RECUERDO DE ANDY

Fase 1. LANZA A LOS ALIENÍGENAS AL CONTENEDOR

(No hay objetos que recolectar en esta zona)

Aleja a los aliens de la zona de peligro a base de embestidas, agitando el mando mientras caminas. Aunque también puedes recogerlos de uno en uno con el gatillo B, eso te hará perder tiempo. Cuando se abre el contenedor, sí es recomendable agarrarlos de esta forma para tener un mayor control sobre el lanzamiento.

Una vez encestados los tres, aléjate de la trituradora lo más rápidamente posible mediante embestidas consecutivas hacia la derecha. Esquiva los fardos de basura desplazándote en diagonal o te arrastrarán hasta convertirte en un 'juguete roto'.

Fase 2. PUZLES A TRES BANDAS

'TOY STORY 3' - 11 MUÑECA DOLLY

La primera vez que controles a Jessie dentro del conducto de ventilación, verás la carta si caminas hacia tu izquierda en vez de a la derecha, donde está la rejilla de salida.



RECUERDO DE ANDY: FOTO

Tras controlar a Buzz hasta llegar a un puentecillo levantado, te toca Woody. Usa la cuerda para tirar del primer gancho (el que activa la corriente eléctrica del puente). Mientras tanto, pégate al fondo y en cuanto te sueltes, efectúa un doble salto en el aire para alcanzar la plataforma de arriba. Ahi mismo tienes la 'reliquia' de Andy. ¿La ves?



'TOY STORY 3' - 7 CHISPAS

Una vez cruzado el puente con Buzz, lanza el fardo de basura por el hueco y cámbiate a Jessie (que está abajo), para saltar sobre el fardo y alcanzar la plataforma.



CARTA ESPECIAL JUGUETES DE SID

Desde esa misma plataforma, ve hacia el fondo y salta sobre las otras dos plataformas que hay a tu izquierda; la carta especial está encima de unas tuberías. Ahora vuelve a la derecha y súbete a la ruedecilla roja para hacerla girar y permitirle a Woody avanzar sin chamuscarse con los rayos eléctricos.



'TOY STORY 3' - 10 PÚAS

Con Woody, desplázate por las barras amarillas y negras, salta hacia el conducto de ventilación que está a tu derecha y pilla la carta. Ahí verás el primer ventilador.



'TOY STORY 3' - 4 MANTIS MAN

Tras bloquear las máquinas aplanadoras con los bloques de basura (usa a Buzz), Woody podrá acceder a una nueva plataforma. Salta a tu derecha y alcanzarás la carta.



'TOY STORY 3' - 3 GRANDULLÓN

Justo a unos centímetros de la última, verás la carta del bebé Grandullón de la baraja 'Toy Story 3'. Tan sólo tienes que dar unos pasos hacia la derecha para cogerla. Esta es una de las más facilitas del juego, ¿verdad?

'TOY STORY 3' - 5 PULPI

Usa el lazo de Woody para agarrarte al gancho de arriba y saltar a la plataformilla de la que sale vapor. No cojas la carta hasta que no lo desactives (el vapor) con Jessie, saltando sobre las llaves que expulsan fuego.

'TOY STORY 3' - 9 MARGARITA

Precisamente ahí, tras saltar hacia la plataforma derecha desde la última llave, está la novena carta, que se llevará Jessie por su cara bonita. Aquí es importante que utilices el doble salto, o no podrás llegar hasta ella.

'TOY STORY 3' - 6 ALMACÉN DE JUGUETES DE AL

Después de pasar por las plataformas móviles que se mueven como péndulos (primero con Buzz y luego con Woody), agárrate del gancho y salta. Activarás el mecanismo de la primera trampilla.

CONSEJOS PARA ARRASAR

Para desactivar el **mecanismo de la segunda trampilla**, lanza un bloque de basura a la izquierda (con Buzz). Ahora Jessie podrá subirse a él y llegar hasta una llave manual. Súbete a ella con B y activarás el mecanismo de apertura. Ahora que tienes las dos trampillas abiertas de forma sincronizada, vuelve a controlar a Buzz y lanza otro fardo al agujero de la trituradora para destruirla. ¡Y date prisa, que se cierran!

Nivel 8. PANADERÍA ENCANTADA

OBJETOS POR RECOLECTAR: 7 CARTAS Y 1 CARTA ESPECIAL

'TOY STORY 3' - 14 CASA DE BONNIE

Probablemente, la carta más visible de todo el juego. No tienes más que mirar el edificio situado a tu izquierda al empezar el nivel, y caminar hacia la puerta para recogerla. Eso sí, no le quites ojo a los bollos poseídos...



'TOY STORY 3' - 8 CHATARRA

Justo enfrente de esa bonita casa, hay un edificio con aspecto de comisaría; encima del calabozo está la octava carta de la baraja 'Toy Story 3'. Realiza un doble salto para agarrarte a la cornisa y te harás con ella.



'TOY STORY 3' - 16 ANTIGUA CASA DE ANDY

Desde ese mismo sitio, salta hacia el edificio contiguo (ese que apenas está iluminado) para alcanzarla, y baja de nuevo a tierra. Mientras estés subido al tejado, aprovecha para disparar.



'TOY STORY 3' - 15 GUARDERÍA

Justo enfrente, verás otro edificio con un símbolo parecido al dólar (¿qué clase de banco está abierto a esas horas de la noche?). Bueno, pues si indagas por la puerta de atrás, encontrarás esta nueva carta.



'TOY STORY 3' - 13 SONRISITAS

Avanza hasta el siguiente edificio (también por su parte trasera) y súbete al pequeño tejadito de madera para saltar al balcón. ¡Ahí tiene su premio, señor Lightyear!



'TOY STORY 3' - 17 CASA DE ANDY

Desde ese mismo balcón puedes saltar a tu izquierda para subirte a un edificio con forma de escalera. En el 'peldaño' más alto tienes la carta de La Casa de Andy.



CARTA ESPECIAL JUGUETES DE GUARDERÍA

Ve al granero, que te pilla justo enfrente, y sube al tejado, desde donde podrás realizar un doble salto para llegar a lo alto de la torre.



'TOY STORY 3' - 12 GUISANTITOS

Está encima del primer edificio de la hilera central, enfrente de la tarta diabólica gigante. Qué rica, oye.



CONSEJOS PARA ARRASAR

Procura recoger la máxima munición posible antes de ponerte a **disparar a las brujas**. Intenta gastar en primer lugar las vidas y la munición que hay en los alrededores del escenario, y guárdarte el resto (las más accesibles) para cuando aparezca la bruja gigante. Su potente rayo láser te tirará de las plataformas si te toca, así que asegúrate de pisar tierra firme en esos momentos. Para desplazarte en un pispás de una punta a otra del nivel, utiliza los **dos círculos propulsores** que hay en ambos extremos, enfrente de los cañones. ¡Te evitarás muchos encuentros 'indigestos' con las magdalenas mutantes!

TOY STORY 3 para Nintendo DS

La versión portátil es más sencillita, pero no está de más que eches un ojo a estos consejos. Y presta atención especial a los divertidos minijuegos.

1. LA CASA DE ANDY

En las primeras fases tendrás que abrirte camino por la casa de Andy para evitar que tus amigos terminen en el camión de la basura.

Empezarás controlando a Buzz, y tu misión será llevarle a Jam, el cerdo-hucha, cuatro montones de monedas que están por la habitación. Hay un montón de monedas sobre una caja de cartón; otro, bajo la cama; otro, encima, oculto bajo un vaso; para conseguir el último tendrás que subir al escritorio y planear hasta la televisión.

A partir de aquí, te tocará manejar a Woody. Aprovecha su habilidad de pisotón para saltar más alto sobre los tambores y para utilizar los pomos de las puertas. También tendrás que aprovechar todos los ventiladores de la casa para llegar más lejos en los saltos y balancearte utilizando el cordel.

El cable del primer ventilador no llega al enchufe, así que tendrás que recoger el alargador que está junto a la chimenea para encenderlo. Otros ventiladores no te dejarán avanzar por donde necesitas: tranquilo, basta con apagarlos.


Empiezas controlando a Buzz.


Levanta el vaso y... ¡monedas!


Aprovecha el pisotón de Woody.


Ventiladores para saltar más.

2. LA GUARDERÍA

En los próximos niveles tendrás que escapar de la guardería. Primero manejarás a Woody para escapar en solitario, pero luego también utilizarás a Buzz y tendrás que ayudar a los demás juguetes a salir de aquí.

Con Woody tendrás que utilizar los juguetes que disparan dardos con ventosa para lanzar flechas contra las paredes y aprovecharlas para balancearte. También


Primero, escapa de la guarde con Woody.


Balancéate con las flechas para llegar aquí.


Buzz tendrá que rescatar a sus amigos.

tendrás que aprovechar los globos que están flotando por las habitaciones para cruzar y llegar hasta la salida. Woody terminará en el cuarto de Bonnie.

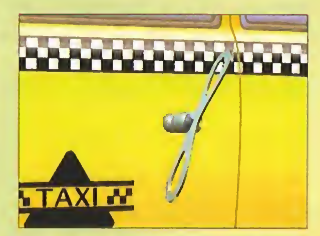
Buzz se quedará en la guardería con los demás juguetes, y su misión será rescatar a sus amigos de las manos de los destructivos niños.

Tendrás que mantenerte fuera de la vista de los críos para ayudar al resto de la panda. Para lograrlo tendrás que esconderte, hacer pompas de jabón y darle cuerda a los coches de juguete para que distraigan a los niños y los aparten de tu camino.

A partir de aquí te esperan unos cuantos niveles para planear la escapada definitiva de la guardería. Sigue avanzando como has hecho hasta ahora, utilizando todas las habilidades de los dos personajes para abrirte paso, y no tendrás ningún problema.



Los coches distraen a los niños.



Gira la manivela y entra al taxi.

3. EL VERTEDERO

Se trata de la última zona que visitarás en el juego y tendrás aplicar todo lo aprendido hasta este momento. Avanzarás tanto con Buzz como con Woody. Y tu misión, una vez más, será encontrar a tus amigos los juguetes, que está desperdigados por el vertedero.

A medida que avances por el nivel te irás encontrando con todos los demás juguetes enterrados entre la basura. Acércate a ellos, utiliza el lápiz táctil para romper las rocas que los rodean y sopla en el micrófono para quitar la arena que les quede encima.

Una vez los hayas encontrado a todos, avanzarás hasta una cinta en la que se separa la basura metálica de la demás. Para evitar que el grupo termine hecho papilla, tendrás que moverte con Buzz para encontrar un objeto metálico de forma que cada uno de tus amigos se quede pegado al imán. Te irán apareciendo cuatro caminos. Al final de cada uno de ellos encontrarás un objeto que servirá de tabla de salvación para cada juguete.

Cuando consigas los cuatro, verás la cinemática final. Habrás terminado el juego y podrás volver cuando quieras a una fase o un minijuego.



¡Esto está lleno de basura!



Avanzas con Buzz y con Woody.



Buzz, busca esos 4 imanes.



¿Qué pasa al final del juego?

LOS PERSONAJES

WOODY. Este vaquero es especialmente bueno en el salto. Con él podrás hacer dobles saltos y pegar pisotones en el suelo que te servirán para utilizar los tambores como cama elástica. Como está hecho de trapo, puedes aprovechar su "ligereza" para saltar más lejos usando los ventiladores. Cuando desbloquees las mejoras, sus pisotones romperán los obstáculos que te encuentres, y podrás lanzar el sombrero como un bumeran.

BUZZ. Este completo juguete puede utilizar sus alas para planear durante unos segundos y llegar más lejos en sus saltos. También hace gala de sus movimientos de kárate para romper molestos obstáculos. Desbloqueando las mejoras de habilidades, Buzz podrá volar un poco más alto y durante más tiempo.

LOS MINIJUEGOS

RESCATAR EL TREN: Woody corre sobre los vagones del tren como en una típica película del oeste. Tienes un tiempo limitado para llegar al final, así que recoge todos las bonificaciones de tiempo. En los vagones cargados de troncos, tendrás que hacer círculos con el lápiz para mantenerte en pie.

VUELA CON BUZZ: Además de atravesar los aros mientras avanzas, tendrás que usar el láser para quitarte a algunos enemigos y a los molestos meteoritos de encima.

ESCALAR LA MONTAÑA: Ve siempre hacia arriba y ten cuidado para que no te golpeen las rocas que caen por el acantilado. Algunos objetos te ayudarán a recuperar energía y a protegerte.

UN PASEO EN CUATRO RUEDAS: Maneja la carreta con el lápiz táctil a toda velocidad y sin chocarte con nada. Utiliza las rampas para saltar siempre que puedas, ya que casi todas las mejoras de salud están en flotando y ten por seguro que las vas a necesitar.

PROTEGE LA CIUDAD: Varias oleadas de enemigos avanzarán por un camino para atacar una ciudad. Tendrás que acabar con ellos colocando a los lados del camino varias torres de juguete que lanzan flechas y bolas para detenerlos. Empieza colocando las torretas en las esquinas, para que cubran una zona mayor.

DISPARA CON BUZZ: Utiliza el lápiz táctil para apuntar y disparar a los esbirros de Zurg. Ocúltate y muévete cuando haya muchos enemigos disparándote a la vez, y apunta bien para recoger mejoras de salud, defensa y ataque.

Recoge los relojes o no llegarás a tiempo.



Volar y usar el láser, claves de este juego.



Ojo con las rocas que caen del acantilado.



Usa el puntero para controlar la carreta.



Coloa las primeras torres en las esquinas.



Apunta bien y recoge todas las mejoras.

LOS MARCIANITOS Y SUS TRAJES OCULTOS

En cada pantalla irás encontrando una serie de balones de goma de colores. Son chulos y fáciles de recoger. ¿Todos? No, hay unos especiales que te harán pensar un poco más para hacerte con ellos, pero que casi siempre están a la vista. Los reconocerás por su brillo y porque son más grandes que los demás. Recogiéndolos desbloquearás todos los trajes de los famosos marcianos de la película, y podrás disfrazarlos de chef, de médico, y de otras cosas que tendrás que descubrir por ti mismo.



Los balones más brillantes...



...desbloquearán muchos trajes.


NINTENDO DS.
Wii
www.disney.es/toystory3
Disney